とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SHVC-UX

よんきょうげきとつ
四強激突!!

BANDAI

ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト「テレビアニメスラムダンク四強激突!!」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上のご注意

1）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームしてください。
3）長時間ゲームをする時は、健康のため、１時間ないし２時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
4）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
5）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7）カセットの着脱時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
8）このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
9）スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため接続しないでください。
10）ゲームを始めると、圧縮データを展開する黒い画面が、しばらく表示されます。故障等ではありません。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

CONTENTS

もくじ

ストーリー

中学3年間でなんと50人もの女の子にフラレ続けた桜木花道。桜満開の4月、湘北高校へ入学しました。世の中は春だというのに、心は以前冬のまま。それというのも、50人目の女の子の「私、バスケット部の小田君が好きなの」とフラれたのが尾を引いているからです。そんな時、バスケットという言葉が禁句の花道に、よりによって「バスケットはお好きですか?」と声をかけてきた女の子が………。

怒り爆発の花道かと思いきや、なんとその子が超カワイイ娘だったから、さあ、大変。50人にフラレ続けた花道の恋の炎が再び燃え上がりました。その

子の名は赤木晴子。
晴子と一緒に登下校するのを夢見てバスケット部への入部を決心した花道ですが、もちろんバスケットのバの字も知りません。悪戦苦闘で晴子の兄・バスケット部キャプテンの赤木剛憲を奇跡的に打ち破り、なんとかバスケットマンになれた花道の前に今度は、晴子の憧れのスーパースター流川が現れました………。
ガンバレ花道／憧れの晴子さんの目の前で豪快なダンクを決める日まで、厳しい練習に耐え抜くんだ／

登場キャラクターの紹介

《湘北高校》

桜木花道

赤い髪をなびかせた我らがヒーロー！バスケットの技術はまだまだ素人だが、その素質ははかりしれない。ジャンプ力抜群、パワーたっぷり、発展途上のパワーフォワード！

赤木剛憲

パワー派のセンタープレイヤー。リバウンド、シュートカットなど長身をフルにいかし、怪力でゴリラダンクを決める！ひたむきに、真剣にバスケットを愛する。

流川楓

超高校級のスモールフォワード。なんでもこなすオールラウンドプレイヤー。目を見張るスーパープレイで得点をあげる。無口で性格が表に出にくいが、とっても意地っぱり。

宮城リョータ

電光石火のドリブルとパス、絶妙のフェイクを織り混ぜながらゲームを組み立てるポイントガード。湘北マネージャー彩子にゾッコン。

三井寿

正確なシュート力は中距離・長距離でも力を発揮し、外からのシュートを狙うシューティングガード。中学時代は神奈川県で最優秀選手に選ばれた。

木暮公延

チームを影で支える副キャプテン。オールラウンドに動けるスモールフォワード。

安田

宮城がいない時、ポイントガードをつとめる。外からのシュートは宮城よりもうまいが、強気のプレイができないやさ男。

潮崎

素早い動きと、鋭いカットインで敵陣に切り込むセカンドガード。シュートはよくはずす。

《翔陽高校》

藤真健司

監督を兼任するチームの司令塔。キレのいい攻めとパスワークが光るサウスポーのポイントガード。監督の冷静さと、アグレッシブなプレイヤーの両面を持つ。

花形透

長身を生かし、パワーよりもテクニックで勝負。頭脳プレイが際立つセンタープレイヤー。

長谷川一志

ひたむきな練習で身につけた実力はトップクラス。堅いディフェンスのフォワード。

高野昭一

長身を生かした守りと攻め、特に攻めは積極的な姿勢のセンターフォワード。

永野満

守備力の高い長身プレイヤー。攻の高野、守の永野として翔陽を支える。

伊藤卓

身長180㎝という大型ガード。藤間が監督をする場合、チームのゲームメーカーとなる。

《陵南高校》

魚住純

2メーターを越える長身を生かしたダブルハンドダンク、シュートカット、リバウンドなど陵南の制空権を握る。湘北・赤木にひけを取らないパワー派のセンター。

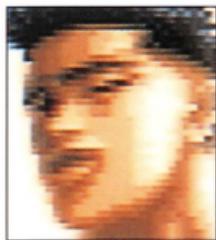
仙道彰

神奈川No.1の座を継ぐといわれ、そのバスケットセンスは天才とまでいわれる。コンビネーション攻撃や、単独の速攻など、オールラウンドに動けるフォワード。

越野宏明

コート狭しと、よく動き回る。プレイは常に強気の姿勢、ここ一番の3Pシュートを狙ってくるガード。

植草智之

派手さはないが、スピーディな動きで堅実なプレイをする。チームをサポートするガード。

福田吉兆

仙道とのコンビネーション攻撃は一級品。アリウープや多彩なダンクができる男。ディフェンスは全く期待できないが、それをおぎなって余りある陵南トップクラスの得点力を持つ。

池上亮二

堅実なディフェンスには定評があり、守備堅めには必要不可欠なフォワード。

《海南大附属高校》

牧紳一

ゴールに対する執念と、どんなコンタクトでも崩れないボディコントロールは見事の一言。王者・海南大付属を支えてきた防御力抜群のガード。得意技はペネトレイト。

神宗一郎

毎日500本のシュート練習を欠かさない、抜群のシュート率を誇るシューティングガード。あらゆる距離からのシュートに高い成功率を誇る、全チーム中NO. 1シューター。

清田信長

調子の良さと目立ちたがりやの性格は花道以上か?抜群のジャンプ力、目を見張るスーパードリブル、リバウンドからの速攻が得意なスモールフォワード。

高砂一馬

パワー、テクニックともにバランスの取れたセンタープレイヤー。パワフルなダンクもできる長身で、ゴール下を守る。

武藤正

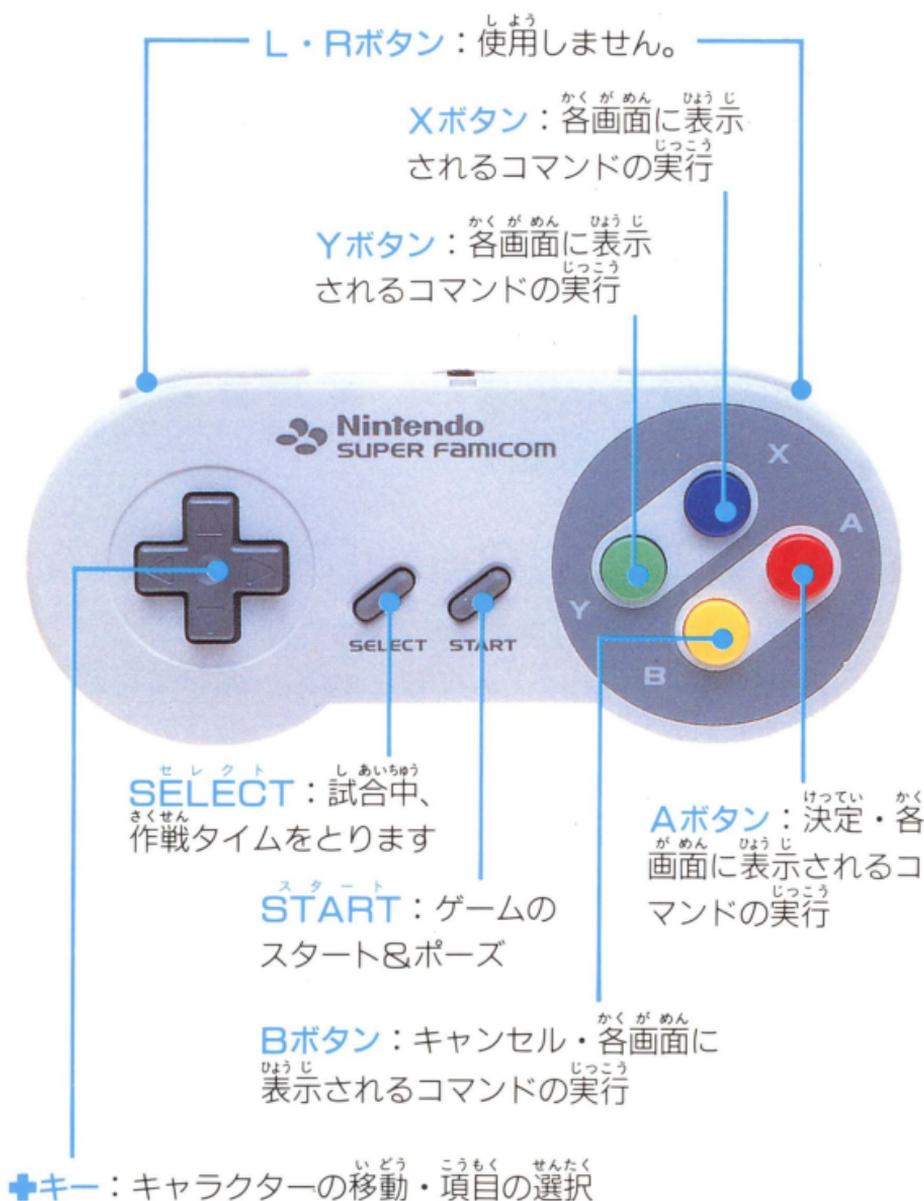
王者・海南大付属のスターティング5に名を連ねるだけあって、堅実なプレイでチームを支えるフォワード。

宮益義範

3P、ミドルなど遠中距離からのシュートは、神に続き県下でも高い実力。外からのポイントゲッター・シューティングガード。ただし、外からのシュート以外はまるでダメ。

コントローラーの基本操作

このゲームは2人での対戦プレイが可能です。2人でプレイする時は、スーパーファミコン本体のコントローラーコネクター②にもコントローラーを接続してください。

✚キー：キャラクターの移動・項目の選択

※詳しくは各プレイビジュアル画面をご覧ください。

ゲームの準備

スーパーファミコン本体にROMカセットを正しくセットし、電源スイッチをONにするとオープニングデモが現れ、続いてタイトル画面が現れます。STARTボタンを押すとモードセレクト画面になります。
※オープニングデモ表示中にSTARTボタンを押すと、タイトル画面にスキップすることができます。

MODE SELECT（モードセレクト）画面

ゲームのモードを選択します。

STORY（ストーリー）：1人プレイ専用です。原作をもとに試合や練習などを行います。

EXHIBITION（エキジビション）：1人対コンピュータ、2人プレイなどが可能な試合だけのモードです。4チーム総当たりのリーグ戦も可能です。

SOUND TEST（サウンドテスト）：SE（効果音）のテストやBGMが聴けます。

ストーリーモード

ストーリーモードは、主人公桜木花道を中心にグラフィックやパペットデモを織り混ぜながら展開してゆくモードです。ゲーム中には4つの試合と5つの特訓があり、その結果によってパスワードが変わり、その後の能力が変わります。

※ストーリーモードの場合、試合時間は前後半20分間です。

START(スタート)：ゲームを初めからする場合に選択します。

PASSWORD(パスワード)：ストーリーの途中にパスワードが表示されます。その言葉を覚えておけば、次回始める時にその場面からゲームを再開することができます。✚キーで文字を選び、Aボタンで決定します(Bボタンでキャンセル)。パスワードを入力したら、ENDマークを選び、Aボタンを押します。間違ったパスワードを入力するとゲームはスタートできません。

GAME LEVEL(ゲームレベル)：EASY、NORMAL、HARDの3段階からゲームのレベルを選択することができます。

ワンポイント・アドバイス

パスワードは練習や試合の結果によって違います。良い成績でいくほど強いチームになっていくので、楽に勝とうと思うなら、一つ一つの練習、試合をしっかりやっていくと良いでしょう。

エキジビションモード

エキジビションモードはいわゆる練習試合モードです。湘北高校、陵南高校、翔陽高校、海南大附属高校の4チームの中から自分がプレイしたいチームを選び、1試合だけの対戦をしたり、総当たりのリーグ戦を行ったりします。もちろんコンピュータとの対戦の他に2人で遊べる白熱の2人用モードもあります。

VS

GAME SELECT(ゲームセレクト)：1試合だけのモードです。1人でプレイするか（1PvsCOM)、2人でプレイするか（1Pvs2P）を決めます。

TEAM SELECT(チームセレクト)：どのチームで戦うかを決めます。✚キーでチームを選択し、Aボタンで決定します。2人プレイの時はコントローラー②で同様にチームを決定します。

GAME LEVEL(ゲームレベル)：EASY、NORMAL、HARDの3段階からゲームのレベルを選択することができます。

TIME SET（タイムセット）：試合の時間を5分（前後半計10分)、10分（前後半計20分)、20分（前後半計40分）の中から選ぶことができます。

※すべてを選択するとゲームがスタートします。

LEAGUE(リーグ)

3試合行う4チームの総当たりモードです。自分以外の3チームはコンピュータとの対戦になります。
※VSと同じようにTIME SETをするとリーグ表が現われ、ゲームがスタートします。

サウンドテスト

ゲーム中のBGM、SEを聴いたり、ステレオのON/OFFを設定できます。✚キーの上下で項目を選択し、✚キーの左右で設定を変更します。

BGM/ゲーム中の音楽
SE/ゲーム中の効果音
STEREO/ステレオで聴く場合はON、モノラルで聴く場合はOFFを選びます

ポジションとその性格

バスケットボールのポジションは大きく分けて3つ、G＝ガード、C＝センター、F＝フォワードです。

G＝ガード：相手コートへボールを運び、ゲーム全体を組み立てる。

PG／ポイントガード：フリーになっている選手を見つけるのが特に上手なガード。

SG／シューティングガード：すきあらばロングシュートも打てるガード。

C＝センター：一般に一番背の高い選手がなり、攻守ともゴール下のリバウンド争いに参加し、近距離でのシュートが確実に決められる。ポストプレイの要。

F＝フォワード：アシストパスを受けシュートを狙うポイントゲッター。

SF／スモールフォワード：なんでもできるオールラウンド型のフォワード。

PF／パワーフォワード：リバウンド争いに参加するパワーあふれるフォワード。

CF／センターフォワード：ポストプレイもできるセンター的フォワード。

ゲームの組み立て方

ガードがボールを相手陣内まで持ち込み、フリーになったフォワードへアシストパス。フォワードのシュートがはずれたら、センターがリバウンドを取りに行き、ゴールへねじ込んだり、速攻で逆に攻撃したりします。

スターティング5とフォーメーションの決定

試合を始める前に、まずスターティング5とオフェンス・ディフェンスのフォーメーションを決定します。
✚キーで選手を選び、Aボタンで選択、さらにAボタンを押して決定します。選んだ選手はXボタンでキャンセルできます。選手を選ぶと、画面左のチームデータが増え、5人選ぶとチームの総合力を見ることができます。また、オートコマンドで全員を選ぶこともできます。

次に、Bボタンでディフェンス、Xボタンでオフェンスのフォーメーションを決めます。それぞれのフォーメーションを選択すると画面上コートにその形が表示され、Aボタンでアドバイスを聞くことができます。フォーメーションを選んだら、Yボタンで前のコマンドに戻してください。何も決めずにYボタンを押すとおすすめのフォーメーションになります。

※各チームによって使えるフォーメーションが決まっています。

ゲームを始める前に

バスケットボール基礎知識

バスケットボールはハーフタイムをはさんで前後半同じ時間戦い得点の多かったチームが勝ちとなります。得点が同点の場合は5分間の延長戦となります。
通常のシュートは2点、3ポイントゾーンからのシュートは3点、フリースローでは1点獲得できます。

バスケットコートの基礎知識

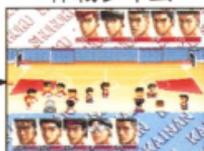
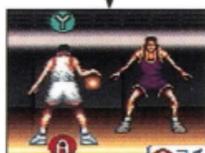
バスケットのコートを攻撃側から見た場合、敵陣地内に攻め込んだ時のコート半分をフロントコート、自分の陣地内にいる時のコート半分をバックコートと呼びます。
ゲーム中のレーダー画面も、攻め込んだ時はフロントコート画面に、自分の陣地内にいる時はバックコート画面になります。

例：湘北高校攻撃の場合

フロントコート

バックコート

ゲームの画面チャート

ゲームはレーダー画面を中心に、9つのプレイビジュアル画面と作戦タイム画面で構成されています。

ゲーム中のファールについて

このゲームでは、実際のバスケットボールのルールを、ゲーム用にしてとりいれています。また、イージーモードはバックパス以外のファールはありません。

1. パーソナルファール

主にマンツーマン画面やシュート画面時に起こります。審判が「何のファール」、「誰がファールした」「その処置」を示して相手のフリースローになったり、スローインになります。

チャージング：相手に無理に当たった場合。
ハッキング：相手の手や腕、その他の部分を叩いた場合。

ワンポイント・アドバイス

このゲームでは、パーソナルファールが4回になった選手は、退場をおそれて能力が下がります。メンバーチェンジが有効かも？

2. バイオレーション

下の場合には、相手側のスローインになります。

バックパス：フロントコートにあるボールをバックコートに返した場合。
3秒ルール：攻撃側の選手がゴール下に色分けされたフリースローゾーンに3秒以上いた場合。
5秒ルール：ボールを両手で持ったまま、5秒たった場合。

攻撃側の選手が、時間かせぎと見なされる行為をした場合、攻撃は相手チームに移ります。

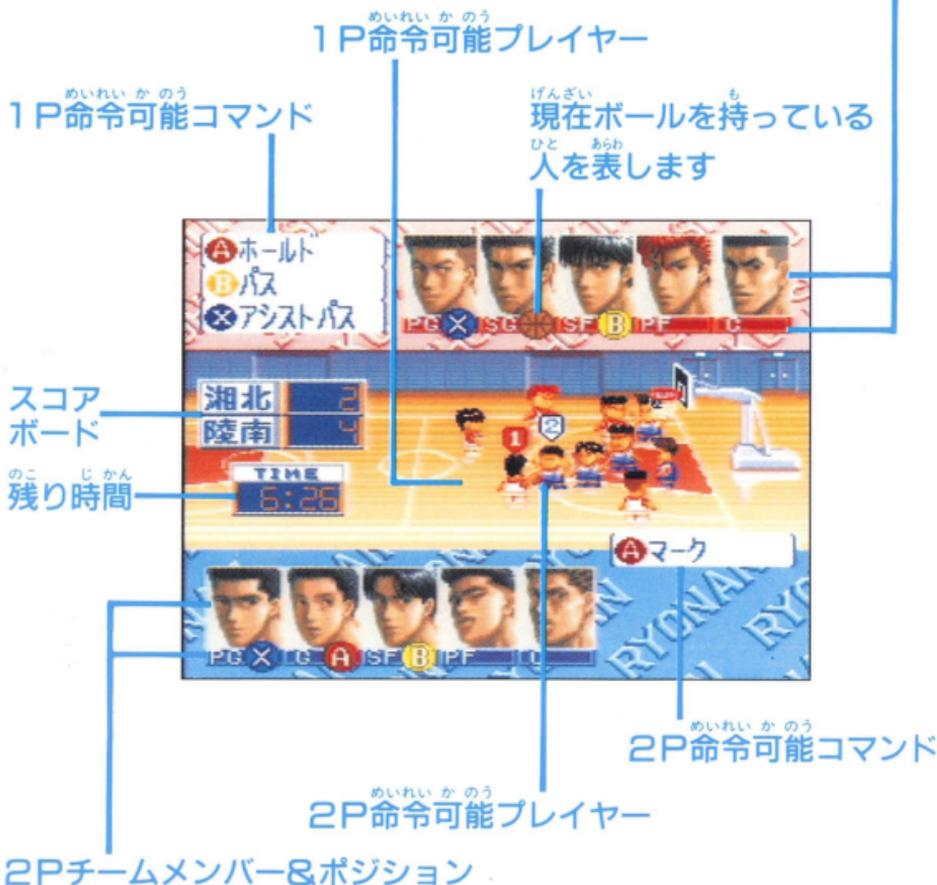
10秒ルール：攻撃側が攻撃を始めてから10秒以内にフロントコートにボールを運ばない場合。
30秒ルール：攻撃側が攻撃を始めてから30秒以内にシュートを打たない場合。20秒たつと、残り時間表示のところがSHOTタイマーに変わります。

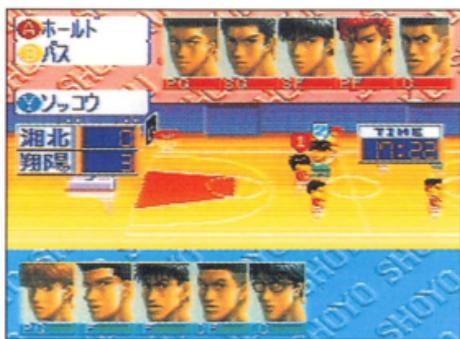
バスケットボール用語

スターティング5：試合の先発メンバーのこと。
フォーメーション：攻撃・守備の陣形のこと、それぞれの選手の役割を決めて攻めたり守ったりする。
ボールキープ：ボールを持っていること。つまり攻撃中であること。
インサイド：ゴールに向かって内側にいること。
カットイン：ディフェンスを破ってその内側に入り込むこと。ボールを持って行う場合と持たないで行う場合がある。
フェイク：見せかけのプレイ、相手をけん制し、だますプレイのこと。
シュートカット：シュートを邪魔するためにジャンプしたり、手を伸ばしたりすること。
スティール：パスカットやドリブルカットで相手のボールを奪うこと。
ペネトレイト：ボールを持ったままドリブルでインサイドへ侵入すること。
アリウープ：空中でボールをキャッチして、そのままダンクシュートを叩き込むこと。

ゲームレベルがEASYの時は、ゲームに慣れてもらうために、バックパス以外のバイオレーション、ファールはありません。まずは、EASYでゆっくり練習してから、他のレベルに進むとよいでしょう。
また、「ゲームがうまくなるより、ストーリーの先が見たい」という方はEASYモードにして、試合に勝っている時点でパスをうけたままでいれば、時間は進みますので、それを利用して進めばストーリーを見ることができます。(ただしスペシャルエンディングは、見ることはできません。)

ゲームの進め方

試合は基本的にはレーダー画面でのコマンドの入力によって行います。画面上には実行できるコマンドとその操作ボタンが表示され、✚キーで選手を移動させながら命令可能選手（頭の上に１あるいは２のマークがある選手）にコマンドを与えてゴールを目指します。画面上には実行できるコマンドしか表示されません。
ボールを持っている選手の顔にはボールマークがつきます。

※10秒ルールに注意//（P.18）

命令可能マーク1・2は攻撃側はボールを持っているプレイヤー、守備側はボールを持っているプレイヤーをマークしているプレイヤーに表示されます。また、命令可能コマンドは最大4つ（A、B、X、Y）まで表示され、ボールの位置や、敵や味方の配置などによってコマンドの内容は変化します。コマンドの成功率はプレイヤーの特徴によって変化します。各プレイヤーの特徴を上手に判断してコマンドを実行するのが勝利へのポイントです。
例えば、背の低いプレイヤーが背の高い選手に対して、パスカットやブロックを仕掛けても成功しにくく、3Pシュートが得意な選手はロングシュートの成功率が高いなど、その選手の特徴を把握し、効果的な命令を的確に与えるのが重要です。

攻撃側コマンド

ドリブル：ドリブルをします。
パス：味方にパスします。Bマークのついたプレイヤーにパスがいきます。
アシストパス：×マークのついたプレイヤーにシュートのためのパスをします。
シュート：ゴール下からの通常のシュートを行います。
ミドルシュート：中距離からシュートを打ちます。
3Pシュート：3点取れるロングシュートです。
ソッコウ：一気に速攻画面でシュートまで持ち込みます。
✚キー＝プレイヤーの移動（ドリブル時）、方向転換（ボールキープ時）守備側コマンド

守備側コマンド

マーク：ボールを持った選手の前にプレイヤーを移動自分のチームの陣地内(センターライン内側)でのみ有効で、プレイビジュアル画面のマンツーマン画面に切り替わります。

チェック：Bマーク、Xマークそれぞれのプレイヤーが相手に詰め寄り、プレッシャーをかけます。

✚キー＝プレイヤーの移動、方向転換

ワンポイント・アドバイス

試合中の選手の表情は4種類あり、パスを出す時の目安になります。

普通の状態。

絶好調の顔です。全てのプレーに気力満点です。

相手チームの選手がマークについてます。パスは通りにくい状況です。

疲れて調子の悪い顔です。メンバーチェンジをして回復させましょう。

プレイビジュアル画面

レーダー画面でコマンドを実行すると、7種類の迫力あるプレイビジュアル画面に切り替わる場合があります。プレイビジュアル画面には登場キャラクター26人の顔や体格などを忠実に再現してあります。

1．ジャンプボール画面＝ゲームスタート時。

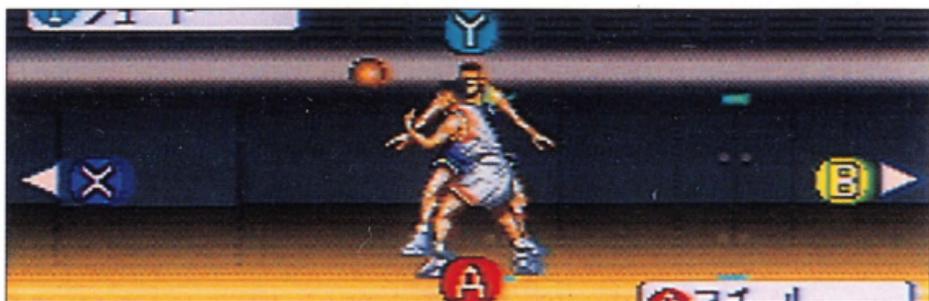
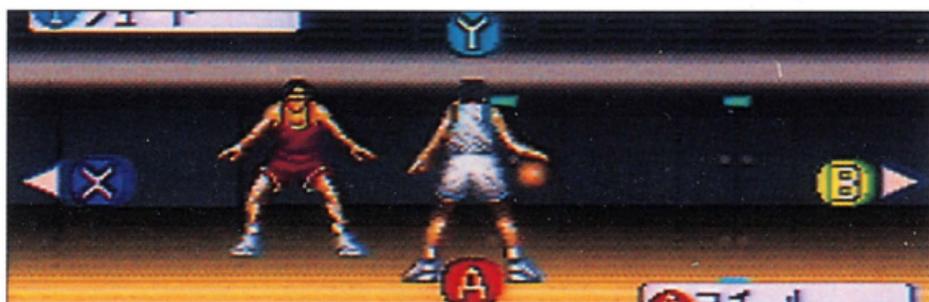
試合開始時、両チームから代表選手（ジャンパー）が出て、審判の投げ上げたボールをはたき、自分のチームに最初の攻撃権を取るために行います。はたかれたボールを取ったチームの攻撃から試合は始まります。ゲームでは、各チームのジャンパーはあらかじめ決められており、選手の指定はできません。通常は背の高いプレイヤーがジャンパーになります。ジャンプボール画面で、審判がボールを投げ上げた後、画面中央にYボタンマークが表示されます。このマークが表示された後、素早くコントローラーのYボタンを押します。押すのが早かった方のジャンパーがボールをはたきます。ボールが飛んでいくと、画面はレーダー画面に切り替わり、はたいたボールをとったチームのボールキープから試合が始まります。

2. マンツーマン画面＝レーダー画面で相手にマークされた時、また相手をマークした時（マークコマンド使用時）。
レーダー画面で敵にマークされると、マンツーマン画面に切り替わります。マンツーマン画面は守備側がボールを奪う最大のチャンス、逆に攻撃側はこの画面をいかに切り抜けるかがポイントとなってきます。

操作方法

攻撃側

✚キー：各種フェイント
左＝左へ移動してマークをふりきる
右＝右へ移動してマークをふりきる
上＝（シュートを打つと見せかける）
Aボタン：ドリブル（ドリブル中はカットイン）
Bボタン：パス
Xボタン：アシストパス
Yボタン：シュート

守備側

✚キー：各種ディフェンス
- **左**＝左方向へのディフェンス、押し続けると左へ移動します。
- **右**＝右方向へのディフェンス、押し続けると右へ移動します。
- **上**＝上方向へのディフェンス

Aボタン：スティール・ボールを奪いにいきます。
Bボタン：チェック（パスを奪おうとします。）
Xボタン：チェック（アシストパスを奪おうとします。）
Yボタン：シュートカット

3. 速攻画面＝ソッコウコマンドは、攻撃側がバックコートでボールを持った時に出ます。

ソッコウコマンドを押すと攻撃側は一定時間ドリブルをして走り、一気にシュートに持ち込みます。守備側はシュート画面でYボタンを押して、シュートカットしにジャンプします。

ワンポイント・アドバイス

ソッコウをするとシュート能力の高いプレイヤーなら非常に高い確率で点を取れますが、とても疲れるのでスタミナが大きく減り、何度も使うと、全てのプレイに失敗が多くなります。ここ一番で追いつく、あるいは、つき離す時に使うと良いコマンドです。

4. ゴール下画面＝攻撃側のポイントガードからのアシストパスがゴール下に通った時。

ゴール下のプレイヤーにアシストパスが通った時、ゴール下画面になります。攻撃側は✚キーとYボタンで右、左、真ん中からシュートを打とうとし、守備側はそれに合わせて左右に移動しながらYボタンでブロック、シュートを阻止します。

攻撃側

✚キー：左右で上体をひねります。

Yボタン：シュートを打ちます。

※3秒ルールに注意!!（P.18）

守備側

✚キー：左右へ移動します。

Yボタン：シュートブロックに飛びます。

攻撃側と同じ方向にいるだけでシュートの成功率は下がります。

5. ミドルシュート画面＝レーダー画面でミドルシュートのコマンドを選んだ時、またはマンツーマン画面でシュートコマンドを選んだ時。

6. 3Pシュート画面＝レーダー画面で3Pシュートのコマンドを選んだ時、またはマンツーマン画面でシュートコマンドを選んだ時。

ミドルシュートは中距離からのシュートで2点獲得できるシュートです。3P（スリーポイント）シュートは遠距離からのシュートで3点獲得できます。
シュートが決まるかどうかは、シュートを打った時のプレイヤーの位置や能力が大きく影響します。例えば遠距離シュートの得意な選手はチャンスに強く、入る確率が高くなっています。また、守備側がシュートカットすれば、入る確率は低くなります。
守備側は、シュートカットするプレイヤーがいる時は、シュート画面に切り替わった瞬間にYボタンを押すと、シュートカットしやすくなります。

7. レイアップシュート画面＝レーダー画面、またはマンツーマン画面でアシストパスコマンドを選んだ時。

アシストパスがうまく通ると、ランニングパスキャッチのビジュアルシーンからレイアップシュート画面に切り替わります。

守備側は、シュートブロックするプレイヤーがいる時は、レイアップシュート画面に切り替わった瞬間にYボタンを押すと、ブロックしやすくなります。

シュートが決まるかどうかは、走り込んだ時の守備側のフォーメーション、シュートを打ちに行く選手の特徴で変わります。また、守備側がブロックに飛んでも、ダンクシュートが可能な選手はブロックをかわしてシュートを決めます。（P.37スペシャルテクニック伝授参照）

8. リバウンド画面＝シュートがはずれた時。

シュートがはずれると、リバウンド画面に切り替わります。画面中央にAボタンが出たら、Aボタンを連打し、相手を押し退けてください。その後、Yボタンが表示されたら、Yボタンを押してジャンプ、ボールを取りに行きます。
リバウンドは身長の高い選手、リバウンドの得意な選手が有利ですが、身長の低い選手でもAボタンの連打で相手を押し退け、ボールの真下へ入るようにすればボールを取ることも可能です。

9. フリースロー画面＝相手チームが反則をした場合。

相手チームが反則をした場合にフリースローが与えられることがあります。画面左側には自信のあらわれのメンタルゲージが、画面右側には腕や力のタイミングを示すテクニカルゲージが表示され、それぞれのゲージ内をバーが移動しています。両方のゲージが真ん中付近で止まるようにタイミングを合わせてYボタンを押します。止まったバーの位置によってシュートは成功したり失敗したりします。

※この時、桜木花道は原作通り下手投げでフリースローを行います。

※5秒ルールに注意!!
(P.18)

タイムアウト・メンバーチェンジ

ボールをコートの外からコート内にパスするスローインの時に、SELECTボタンを押すと、タイムアウト（作戦タイム）をとったり、メンバーチェンジができます。
タイムアウトでは、オフェンス・ディフェンスのフォーメーションを変更したり、個人データやチームデータを参考にしながらメンバーチェンジを行ったりすることができます。
（タイムアウト中はYボタンがキャンセルになります。）
※前半2回、後半2回、延長戦では1回だけ使えるコマンドです。

作戦

アドバイスを聞きながら、試合中のフォーメーションの立て直しをはかります。敵のオフェンス・ディフェンスに対抗するフォーメーションに組み直したり、選手の疲労度や得意な攻撃を活かせるフォーメーションを組んだりします。

情報

チームデータや個人データを見ることができます。チームデータで両チームの比較、個人データで現在までの選手のプレー結果やスタミナを調べて、メンバーチェンジをします。

成績

現在までの両チームのプレー結果と得点を交互に見ることができます。

メンバーチェンジ

コート内のメンバーチェンジする選手を✚キーで選び、Aボタンで決定します。「このメンバーでいいか?」というメッセージが出たら「はい」を選び、Aボタンを押せばメンバーチェンジは完了です。

ワンポイント・アドバイス

選手のスタミナに注意/各選手には、それぞれ能力にあったスタミナがあります。それぞれのプレーごとに減っていき、残り少なくなると、プレーの失敗が多くなります。そんな時は迷わずメンバーチェンジ。残りスタミナは作戦タイムで見ることができ、プレー中の顔でも判断できます。

攻撃側フォーメーション

ギブ&ゴー・オフェンス：パスで相手ディフェンスを揺さぶります。

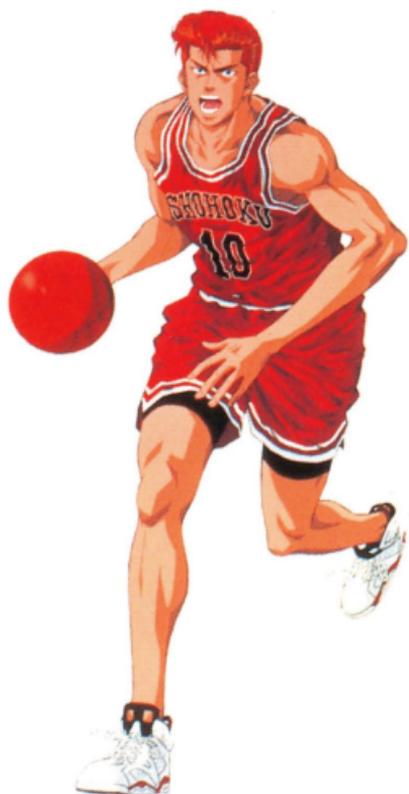
スプレッド・オフェンス：外側からのシュート狙いと見せかけて、相手ゾーンを広げさせてスキをつきます。

ダブルロウ・オフェンス：奥の2人がポスト下の好ポジションを目指し、外側の選手がフリーから3P・ミドルシュートを狙います。

ハイロウ・オフェンス：フリースローラインの選手をキーとするオフェンス、疲れてきた時に有効な作戦です。

2−3セット：相手のプレスに強く、フリーでパスを出せるオフェンスです。

1−4セット：センターのポイントガードをキーに動くフォーメーション、オープン攻撃とのタイミングがポイント。

アイソレーション：敵のマンツーマンディフェンスに対抗するオフェンスです。

守備側フォーメーション

2－3ゾーン：リバウンドが取りやすく、ゴール下やエンドラインからの攻撃に有利なディフェンス。

3－2ゾーン：オフェンスの前列3人にマンツーマンでディフェンスできます。

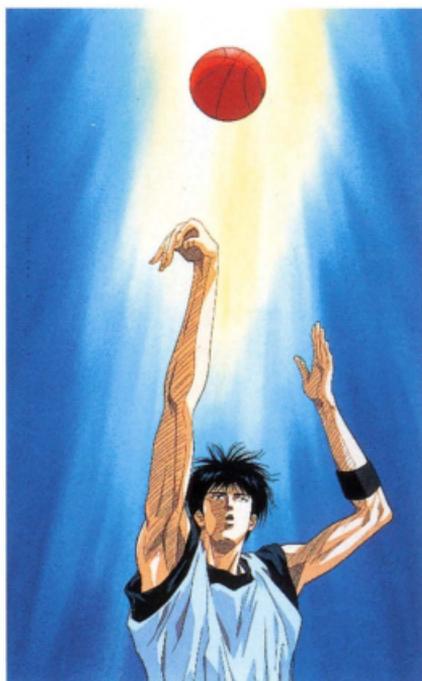
1－3－1ゾーン：ポストマンを中心にした攻撃に有効なディフェンス。

ボックス&ワン：1人がマンツーマン、残り4人がゾーンディフェンスでゴール下を守ります。

1－2－2ゾーン：2－3セット、スプレッドオフェンスに有効なディフェンス。

トライアングル・2：前3人がゾーン、後ろ2人がマンツーマンのディフェンス。

マンツーマン・ハーフ：オフェンスがセンターラインを越えた時にマンツーマンで守るディフェンス。スタミナが減りやすい。

マンツーマン・オールコート：コート全体でマンツーマンディフェンスをします。スタミナがとても減る。

ストーリーモードの特訓

ストーリーモードには、4つの試合の他に、チームや個人データを向上させる5つの特訓があります。
リバウンドやレイアップシュート、マンツーマンなどの特訓を行い、良い成績を上げると、その後の試合で大きく効果を発揮します。

特訓1

特訓2

特訓3

特訓4

スペシャルテクニック伝授

絶好調を見逃すな！

各キャラクターが時々見せる気合いの入った顔は絶好調の証。この時には全てのプレイにおいて大活躍をします。

そのプレイヤーにボールを集めれば大逆転も可能です。絶好調になる時は26人それぞれに決まっているので、その条件をみつけて、うまく使うのが勝利へのカギになるでしょう。

Yボタンを押せ！

シュート画面に出るYマーク。あれは、守備側だけのものじゃない。シュートした側も、もう一度ここでYボタンを押すと、シュートが決まりやすいぞ！シュート画面でYが見えたらすかさずボタンを押して、ディフェンスをかわすんだ。

バンダイファミコンクラブ

ゲームについてのご質問は、**03-5828-3333**

[受付時間/月〜金曜日(除く祝日) 10〜16時]にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●受付時間外の電話は、おさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社までご一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

所在地	電話番号
(関東)東京都台東区駒形2-5-5 〒111-81	☎03-3847-6666
(関西)大阪市北区豊崎4-12-3 〒531	☎06-375-5050
(中部)名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466	☎052-872-0371

●電話受付時間　月〜金曜日(除く祝日)10時〜16時
●電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

発売元　株式会社バンダイ
玩具第3事業部
東京都台東区駒形2-5-4　〒111-81